

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IX 3 SMP NEGERI 2 KAMPAR

ARMIATI

Guru SMP Negeri 2 kampar

email:armiati.kampar@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu permasalahan belajar adalah motivasi belajar siswa. Peran guru sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk meningkatkan motivasi belajar tersebut bisa dengan mendesain model pembelajaran. Peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX 3 SMP Negeri 2 Kampar. Penelitian ini dilakukan di kelas IX 3 SMP Negeri 2 Kampar tahun pelajaran 2010/2011. Sampel yang digunakan sebanyak 24 orang siswa. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar. Peningkatan motivasi belajar terjadi cukup signifikan. Sebelum perlakuan motivasi belajar siswa sebesar 60,00% dengan kategori baik, setelah tindakan menjadi 80,63% dengan kategori sangat baik, perubahan motivasi belajar terjadi peningkatan sebesar 20,63%.

Kata Kunci: Pembelajaran kooperatif TGT, Motivasi Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Penyempurnaan kurikulum bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan secara nasional. Pendidikan yang bermutu tinggi akan menciptakan masyarakat yang maju, cerdas, dan dapat bersaing di segala bidang. Hal ini tentu dapat meningkatkan taraf hidup dan kesejahteraan masyarakat dalam suasana yang demokratis, globalisasi, dan semangat otonomi daerah. Mutu pendidikan tidak dapat diukur dengan hanya menggunakan standar lokal. Perubahan secara global pun telah mempengaruhi perkembangan suatu bangsa. Perkembangan ilmu dan teknologi telah mengubah banyak negara menjadi negara industri dengan tujuan akhir menjadi sebuah negara maju. Untuk menuju ke arah itu, harus didukung pendidikan dengan mutu standar yang tinggi.

Untuk menghasilkan mutu pendidikan yang memiliki keunggulan kompetitif dan kooperatif diperlukan pengembangan sistem pendidikan yang baik. Hal ini bertujuan agar dapat merespon secara pro aktif informasi, ilmu pengetahuan, dan tuntutan desentralisasi. Dengan demikian lembaga pendidikan akan terhindar dari ketidakrelevansiannya dalam program pembelajaran untuk kepentingan daerah dengan karakteristik peserta didik yang berbeda, namun tetap fleksibel dalam melaksanakan kurikulum yang berdiversifikasi. Pengembangan dalam pembelajaran kurikulum tingkat satuan pendidikan diikuti oleh tersedianya materi pembelajaran yang memadai sebagai penunjang pelaksanaannya di

lapangan, penyampaian materi pelajaran ekonomi perlu diperbaiki agar tidak ada lagi kesan bahwa ekonomi adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Oleh karena itu pembelajaran ekonomi hendaknya disampaikan dengan metode dan pendekatan penyampaian yang bervariasi agar dapat memotivasi siswa agar lebih aktif, bergairah, semangat, konsentrasi dalam belajar serta mengembangkan kerja sama yang harmonis sesama teman.

Metode dan pendekatan penyampaian yang bervariasi juga memudahkan guru dalam menyajikan pengalaman belajar yang sejalan dengan prinsip belajar sepanjang hayat (*learning for life*) yang mengacu pada empat pilar pendidikan yang universal, yaitu belajar mengetahui (*learning to know*), belajar melakukan (*learning to do*), belajar menjadi diri sendiri (*learning to be oneself*), dan belajar hidup dalam kebersamaan (*learning to life together*).

Kooperatif mengacu pada berbagai metode mengajar dimana siswa bekerja dalam kelompok kecil. Siswa saling membantu dalam melakukan kegiatan akademis dan saling mengatasi masalah yang siswa hadapi dalam pembelajaran sehingga siswa mengerti dan memahami pembelajaran. Slavin (2009) menyatakan pembelajaran kooperatif bukan hanya sebuah teknik pengajaran yang ditujukan untuk meningkatkan pencapaian prestasi siswa, ini juga merupakan cara untuk menciptakan keceriaan, lingkungan yang pro sosial di dalam kelas yang merupakan salah satu manfaat penting

untuk memperluas perkembangan interpersonal dan keefektifan.

Team Game Turnament (TGT) adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara (Slavin, 2009). Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan sebuah game yang terdiri atas pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan beberapa orang siswa sebagai wakil dari kelompok siswa. Game ini dilaksanakan dalam bentuk turnamen yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran setelah guru memberikan presentasi dan kelompok siswa telah melaksanakan kerjanya.

Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen. Tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga siswa berprestasi sedang pada meja 2, dan tiga siswa berprestasi rendah pada meja 3. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka. Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen akhir. Pemenang pada tiap meja naik tingkat ke meja berikutnya yang lebih tinggi, skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama, dan siswa yang skornya paling rendah diturunkan.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa tahap yaitu tahap persiapan, penyajian kelas, kegiatan kelompok, melaksanakan evaluasi dan penghargaan kelompok.

Persiapan

Pada tahap ini disiapkan materi yang akan disajikan dalam pembelajaran, membagi siswa dalam kelompok kooperatif. Menentukan skor

dasar individu. Materi yang akan disajikan dalam pembelajaran tipe TGT dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan bentuk pembelajaran yang diselenggarakan secara kelompok. Sebelum memulai pelajaran kooperatif terlebih dahulu dibentuk kelompok-kelompok kooperatif, jumlah setiap anggota kelompok kooperatif tipe TGT 4-5 orang. kelompok terdiri dari siswa yang pandai, sedang dan kurang. Selanjutnya di informasikan skor dasar setiap anggota. Skor dasar berasal dari skor tes individu pada evaluasi sebelumnya.

Penyajian Kelas

Pembelajaran kooperatif tipe TGT dimulai dengan penyajian materi yang diawali dengan pendahuluan, pengembangan, penerapan dan penutup.

Kegiatan Kelompok

Selama kegiatan kelompok guru bertindak sebagai fasilitator yang memonitor kegiatan setiap kelompok. Pada pertemuan akhir unit guru menentukan siswa yang akan berada pada meja turnamen.

Evaluasi

Evaluasi dikerjakan secara individu dalam waktu yang telah ditetapkan guru yaitu pada setiap akhir pertemuan dan pada akhir siklus (skor ulangan harian). Pada saat evaluasi siswa harus menunjukkan kemampuannya semaksimal mungkin untuk memberikan skor terbaik pada kelompoknya. Skor yang diperoleh siswa dalam evaluasi, selanjutnya diproses untuk menentukan nilai perkembangan siswa, nilai perkembangan kelompok dan menentukan penghargaan kelompok

Penghargaan Kelompok

Penghargaan kelompok dilakukan dengan menentukan nilai perkembangan siswa yang diperoleh dari selisih skor dasar dengan ulangan harian 1 dan skor ulangan harian 2. Kemudian selisih nilai yang diperoleh anggota kelompok disesuaikan dengan nilai perkembangan individu sebagaimana yang terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Nilai perkembangan individu

Skor Test	Nilai Perkembangan
Lebih dari 10 poin di bawah skor dasar	5
10 poin hingga 1 poin di bawah skor dasar	10
Sama dengan skor dasar sampai 10 poin di atas skor dasar	20
Lebih dari 10 poin di atas skor dasar	30
Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor dasar)	30

Sumber Slavin (2009)

Dari Tabel 1. terlihat kriteria individu memperoleh nilai perkembangan yang selanjutnya menentukan skor kelompok. Berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang diperoleh kelompok, terdapat tiga tingkat kriteria penghargaan yang diberikan untuk penghargaan kelompok adalah kelompok dengan rata-rata 15 sebagai kelompok baik, kelompok dengan rata-rata skor 20 adalah kelompok hebat dan kelompok dengan rata-rata skor 30 adalah kelompok super.

Menurut Sumiati dan Asra (2007) secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar, artinya seseorang dikatakan telah belajar jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Nana Sudjana (2009) belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Sardiman (2011) Belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan Slameto (2013) mengatakan "Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya."

Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2010) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun. Menurut teori belajar sibernetik dalam Asri (2012) belajar adalah pengolahan informasi. Teori belajar sibernetik merupakan teori belajar yang relative baru dibandingkan dengan teori-teori belajar yang sudah dibahas sebelumnya. Teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Seolah-olah teori ini mempunyai kesamaan dengan teori kognitif yaitu mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar.

Oemar Hamalik (2013) menyatakan motivasi adalah perubahan energi dalam diri pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Hal ini berarti bahwa keinginan untuk mencapai suatu

keberhasilan merupakan pendorong untuk bertingkah laku atau melakukan kegiatan belajar. Motivasi dapat memberikan semangat yang luar biasa untuk seseorang dalam belajar. Dan menurut Tutik (2015) motivasi adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu perbuatan.

Motivasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesian (2008) adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Hubungannya dengan kegiatan belajar, yang penting bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan si siswa ini melakukan aktivitas belajar (Sardiman, 2011). Jadi motivasi sangat penting dalam proses belajar dan pembelajaran.

Menurut Winkel dalam Yessy (2015) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arahan pada kegiatan belajar itu demi mencapai tujuan. Motivasi merupakan syarat mutlak untuk belajar dan mempengaruhi arah aktivitas yang dipilih serta intensitas keterlibatan seseorang dalam suatu aktivitas. Menurut Sardiman (2011) memberikan motivasi kepada seorang siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan Sesuatu. Pada tahap awalnya akan menyebabkan si subjek belajar merasa kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar. Karena menurut Martinis (2013) dapat disimpulkan motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan, pengalaman yang dapat mendorong dan mengarah ke minat belajar untuk tercapai suatu tujuan. Siswa akan bersungguh-sungguh belajar karena termotivasi mencapai prestasi, baik yang bersumber dari luar (ekstrinsik) maupun dari dalam (intrinsik) diri siswa tersebut.

Adapun indikator untuk mengacu motivasi belajar IPS siswa pada penelitian ini adalah :

Ulet menghadapi kesulitan

Ulet disini maksudnya siswa memiliki kekuatan mental penggerak belajar yang berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita. Ini berarti jika siswa mengalami kesulitan dalam memecahkan suatu persoalan maka mereka tidak langsung berputus asa tapi berusaha menemukan jawabannya. Dengan adanya keuletan yang dimiliki siswa menyebabkan siswa berulang kali menyelesaikan masalah sampai ditemukan jawaban yang benar.

Menunjukkan minat terhadap IPS

Minat dalam pembelajaran IPS merupakan suatu kekuatan yang membuat siswa tertarik terhadap pelajaran IPS. Jika memiliki minat yang kuat untuk mempelajari IPS, siswa akan mengarahkan pikiran, tenaga dan waktu mempelajarinya tanpa ada suruhan dan paksaan dari orang lain. Semakin besar minat siswa menghadapi pelajaran IPS maka siswa tersebut semakin terdorong untuk mengatasinya.

Percaya Diri

Percaya diri adalah keyakinan seseorang untuk melakukan sesuatu tanpa ada keraguan dalam dirinya. Orang yang percaya diri selalu yakin terhadap apa yang dilakukan.

Kompetisi/Persaingan

Kompetisi/persaingan dapat diartikan sebagai rasa tidak puas siswa jika hasil yang diperolehnya lebih dari teman-temannya, sehingga dia berusaha untuk menyaingi hasil yang dicapai oleh temannya. Namun persoalan disini haruslah persoalan yang sehat dan terbuka, persaingan dapat didalam dengan dirinya sendiri, dapat dilakukan dengan cara mengerjakan berbagai macam, tugas, berkeinginan untuk menjadi yang terbaik dan tidak pasrah pada kemampuan.

Penghargaan/Pujian

Keinginan untuk mendapatkan tempat terhormat diantara sesama siswa dengan cara memperoleh hasil belajar yang dapat dibanggakan dan dapat didorong seseorang untuk belajar dengan keras.

METODE PENELITIAN

Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas ini terlebih dahulu penulis membuat perencanaan. Perencanaan penelitian ini berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran, angket dan aktivitas belajar pada kompetensi dasar: 4.1. Mendeskripsikan uang dan lembaga keuangan dan kompetensi dasar: 4.2. Mendeskripsikan perdagangan internasional dan dampaknya terhadap perekonomian Indonesia.

Pelaksanaan

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Kegiatan Awal (10 menit)

Mengajak siswa berdoa mengabsen peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi dan motivasi siswa.

Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru menyampaikan informasi materi pelajaran secara umum (10 menit)
- Guru mengontrol siswa bergabung dengan kelompok masing-masing yang sudah ditentukan
- Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok, setiap siswa menyelesaikan tugas dengan berdiskusi dan saling membantu sesama anggota kelompok dan guru memberi bimbingan
- Akhir siklus guru mengadakan game dalam bentuk turnamen
- Memberi penghargaan pada kelompok

Kegiatan Akhir (10 menit)

- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran
- Guru menginformasikan materi selanjutnya
- Guru menutup pelajaran.

Pengamatan

Data tentang proses pelaksanaan tindakan dikumpulkan dengan menggunakan lembar pengamatan. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran untuk setiap kali pertemuan mengisi lembar pengamatan yang telah disediakan. Pengamatan dilakukan oleh guru yang di anggap mampu melihat adanya kekeliruan/kesalahan dalam pembelajaran dan memberikan solusi perbaikan pembelajaran.

Refleksi

Peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atau dampak pelaksanaan tindakan dari berbagai kriteria.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah:

Memberikan angket aktivitas kepada siswa di awal pertemuan sebelum proses tindakan dilakukan

Melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

Mengamati kegiatan guru menggunakan lembar observasi

Memberikan angket motivasi siswa diakhiri materi pokok pembelajaran di siklus kedua.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan data tentang aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. Selanjutnya analisis data ini bertujuan untuk memperoleh data tentang perkembangan motivasi belajar siswa didasarkan pada lembar pengamatan aktivitas guru dan angket yang diisi siswa.

Data motivasi belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Persentase nilai rata-rata (NR) =

Kriteria taraf motivasi dapat ditentukan sebagai berikut :

Angka 0% - 20% : sangat lemah

Angka 21% - 40% : lemah

Angka 41% - 60% : cukup

Angka 61% - 80% : kuat

Angka 81% - 100%: sangat kuat (Ridwan dan Sunarto,2007)

Dari rumus di atas, penulis mengadopsinya dan menentukan meningkatnya motivasi sebagai berikut:

75% NR 100% : Sangat Baik

50 % NR 75% : Baik

25% NR 50% : Cukup Baik

0% NR 25% : Kurang Baik

Hasil Individu dan Penghargaan Kelompok

Penghargaan kelompok dilakukan dengan menentukan nilai perkembangan siswa yang diperoleh dari selisih skor dasar dengan skor ulangan harian pada akhir siklus. Kemudian selisih nilai yang diperoleh anggota kelompok disesuaikan dengan nilai perkembangan individu sebagaimana yang terdapat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Nilai perkembangan individu

Skor Test	Nilai
Lebih dari 10 poin di bawah skor dasar	5
10 poin hingga 1 poin di bawah skor dasar	10
Sama dengan skor dasar sampai 10 poin di atas skor dasar	20
Lebih dari 10 poin di atas skor dasar	30
Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor dasar)	30

Sumber Slavin (2009)

Dari Tabel 2. terlihat kriteria individu memperoleh nilai perkembangan yang selanjutnya menentukan skor kelompok. Berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang diperoleh kelompok, terdapat tiga tingkat kriteria penghargaan, kelompok dengan rata-rata 15 sebagai kelompok baik, rata-rata skor 20 adalah kelompok hebat, dan rata-rata skor 30 adalah kelompok super.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Skor angket yang diisi siswa sebelum pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan jumlah skor angket setelah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Data skor angket sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

	Jumlah siswa	Skor yang diperoleh	Rata-rata skor	Skor maksimum	% motivasi	Kriteria
Sebelum	24	288	12,00	20	60,00	Baik
Setelah	24	387	16,13	20	80,63	Sangat baik

Berdasarkan tabel 3. diperoleh rata-rata skor motivasi belajar siswa sebelum pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebesar 12,00 dan setelah pelaksanaan sebesar 16,13 dari total seluruh skor 20. Terjadi peningkatan yang cukup signifikan sebesar persentase motivasi belajar siswa dari 60,00% dengan kategori baik menjadi 80,63% dengan kategori sangat baik, terjadi peningkatan sebesar 20,63%.

Berdasarkan analisis deskriptif data hasil penelitian ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar IPS ekonomi siswa kelas IX₃ SMP Negeri 2 Kampar. Hal ini dapat dilihat dari angket yang diisi siswa sebelum pelaksanaan, dimana persentase keseluruhan motivasi belajar siswa yaitu sebesar 60,00%. Sedangkan setelah pelaksanaan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT, keseluruhan motivasi belajar siswa meningkat menjadi 80,63%.

Meningkatnya motivasi belajar tentunya tidak terlepas dari upaya yang maksimal dari peneliti. Baiknya motivasi tentunya akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum pelaksanaan terdapat 19 siswa yang tuntas dan 5 siswa yang nilainya belum mencapai KKM yaitu 60. Setelah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT seluruh siswa mampu tuntas.

Nilai perkembangan siswa pada siklus I diperoleh dari selisih skor dasar dengan skor ulangan harian 1. Dari 24 siswa terdapat 21 orang menyumbangkan nilai perkembangan (20) dan 3 orang menyumbangkan nilai perkembangan (30) kepada kelompok mereka masing-masing. Seluruh kelompok pada siklus I ini memperoleh penghargaan hebat.

Nilai perkembangan siswa pada siklus II diperoleh dari selisih skor dasar dengan skor ulangan harian 2. Dari 24 siswa terdapat 3 orang menyumbangkan nilai perkembangan (20) dan 21 orang menyumbangkan nilai perkembangan (30) kepada kelompok mereka masing-masing. Rata-rata kelompok pada siklus II ini memperoleh penghargaan super.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar IPS kompetensi dasar: 4.1. mendeskripsikan uang dan lembaga keuangan dan kompetensi dasar: 4.2.

Mendeskripsikan perdagangan internasional dan dampaknya terhadap perekonomian Indonesia, siswa kelas IX₃ SMP Negeri 2 Kampar tahun pembelajaran 2010/2011.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri Budiningsih. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Martinis Yamin. 2013. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Ciputat: Referensi.
- Nana Sudjana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Argensindo.
- Oemar Hamalik. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pemimpin Tim Redaksi Dendi Sugono. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Riduwan dan Sunarto,. 2007. *Statistika untuk penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sardiman A.M. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada
- Slavin, R.E., 2009. *Cooperative Learning*, Bandung: Nusa Media.
- Sumiati dan Asra. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Tutik Rachmawati dan Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media
- Yessy Nur Endah Sary. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. Parama Publishing